

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter dan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Salah satu tolak ukur keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar mencerminkan seberapa jauh siswa telah memahami materi pelajaran yang diberikan guru.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi pendidik, dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimiyati dan Mujiono, 2009).

Hasil belajar merupakan prestasi yang telah dicapai setelah peserta didik menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik (Muhibin Syah, dalam Sinar., 2018).

Berdasarkan penjelasan tentang konsep hasil belajar diatas, dapat dipahami dan disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan

menyeluruh yang terjadi pada diri siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar yang dialaminya.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Menurut Sunal, dalam Susanto, (2013) evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Dengan dilakukannya evaluasi dapat mengetahui *feedback* atau tindak lanjut dari pembelajaran tersebut terhadap pengetahuan siswa. selain dari segi pengetahuan hasil belajar siswa diukur juga dari segi sikap dan keterampilan.

Banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya motivasi, lingkungan belajar, kompetensi guru, serta media pembelajaran (Slameto, 2010). Dari berbagai faktor tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting karena menjadi sarana penghubung antara guru dan siswa dalam proses. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Yusufhadi Miarso, dalam Mulya Sari.,n.d). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, terutama dalam era modern yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada

penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan (Moh. Akuba dikutip Yulia Utami., 2023). Ayu et al, (2023), pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Semakin tinggi tingkat teknologinya maka semakin tinggi pula media yang diperlukan, sehingga siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam mentransfer pengetahuan secara lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Salah satu solusi yang kini mulai diterapkan di berbagai lembaga pendidikan, termasuk di SMP IT AT-TIN Sumbar, adalah penggunaan *Chromebook* sebagai media pembelajaran digital. *Chromebook* adalah media yang serupa dengan laptop dengan layar sentuh tetapi penggunaannya secara *online* (Supriyadi et al., 2022). *Chromebook* berupa laptop berbasis *system* operasi *ChromeOS* yang dirancang untuk mendukung aktivitas belajar secara *online* maupun *offline*. Dengan fitur-fitur seperti akses ke *Google Classroom*, penyimpanan *cloud* dan aplikasi pembelajaran lainnya, *Chromebook* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik

perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Mahfur et al., 2024). *Chromebook* menjadi bukti bahwa teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asidin et al., 2024). *Chromebook* membantu meningkatkan partisipasi siswa, mempercepat akses informasi, serta mendukung kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran PAI yang membutuhkan pemahaman nilai, konteks, dan pengalaman yang mendalam. *Chromebook* merupakan salah satu media pembelajaran yang diperkirakan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa juga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa (Dewi, dkk. 2023).

Penggunaan *Chromebook* sebagai media pembelajaran telah berlangsung di SMP IT AT-TIN Sumbar. Aktivitas siswa dalam menggunakan *Chromebook* terlihat dari berbagai kegiatan, seperti mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi, pembuatan proyek *mind mapping*, mengerjakan soal secara online, melakukan diskusi kelompok secara virtual, hingga mencari referensi tambahan melalui internet. Aktivitas-aktivitas tersebut menunjukkan bahwa *Chromebook* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu siswa, Zaidan (2025), mengatakan bahwa: “Pembelajaran PAI sedikit membosankan, tetapi ketika menggunakan media *Chromebook* saya merasa

lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, karena media tersebut kami bisa mengeksplorasi materi secara lebih interaktif. Saya juga merasa bahwa teman-teman juga menunjukkan semangat belajar yang sama”.

Pernyataan ini menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hal ini dibenarkan oleh guru mata pelajaran PAI buk Nilam Permata Sari (2025), yang mengatakan bahwa:

“Saya biasanya menggabungkan beberapa metode dalam belajar tergantung kebutuhan siswa, ketika terlalu dominan menggunakan konvensional siswa cenderung jenuh dan bosan, tetapi ketika menggunakan media interaktif untuk pembuatan proyek dengan *Chromebook* peserta didik memang lebih antusias mengikuti pembelajaran dan aktif dalam proses belajar tersebut.”

Namun, untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Chromebook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena itu dilakukan penelitian ini dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan *Chromebook* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung terasa monoton dan belum sepenuhnya didukung oleh inovasi media yang menarik.
2. *Chromebook* sebagai salah satu media digital pembelajaran telah mulai diterapkan di sekolah, namun pemanfaatannya masih belum optimal dan

belum diarahkan secara maksimal untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

3. Penggunaan *Chromebook* diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, namun sejauh mana efektivitas dan pengaruhnya masih perlu dikaji lebih lanjut.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Bentuk penggunaan *Chromebook* sebagai media pembelajaran.
2. Gambaran hasil belajar siswa kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar.
3. Pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *Chromebook* pada hasil belajar siswa kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran *Chromebook* pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Chromebook* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMP IT AT-TIN Sumbar?

### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Chromebook* di kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Chromebook* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP IT AT-TIN Sumbar.

### F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mendapat manfaat, beberapa diantaranya ialah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah wawasan para pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran *Chromebook* dalam mata pelajaran PAI, serta memperkaya literatur mengenai pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Untuk menambah referensi penelitian terkait hubungan media pembelajaran modern dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif media pembelajaran modern yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran PAI lebih interaktif.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa lebih termotivasi, aktif, dan terbantu dalam memahami materi PAI.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan rujukan atau perbandingan untuk penelitian serupa di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

### G. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel digunakan untuk menghindari persepsi yang berbeda antara peneliti dan pembaca berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memudahkan pemahaman dan memperjelas ruang lingkup pada penelitian ini:

1. Media Pembelajaran *Chromebook*

Media pembelajaran *Chromebook* yang dimaksud ialah penggunaan perangkat laptop berbasis *ChromeOS* untuk memberikan pengalaman *web* yang lebih baik kepada pengguna yang dikembangkan oleh google (Kemendikbud, 2021). *Chromebook* dapat dioperasikan secara *offline* dan *online* dengan berbasis data *Cloud*, sehingga tidak memerlukan penyimpanan yang besar.

*Chromebook* merupakan jenis media yang dipakai oleh siswa, melalui *Chromebook* peserta didik dapat mempelajari materi melalui

akun belajar. *Chromebook* merupakan jenis media pembelajaran baru, oleh karena itu peserta didik sangat antusias ketika memakai *Chromebook* saat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

Jadi menurut peneliti media pembelajaran *Chromebook* ini media pembelajaran baru yang menggunakan perangkat teknologi, yang dapat dioperasikan secara *offline* maupun *online*, yang menyediakan mencakup akses ke sumber belajar digital, penggunaan aplikasi pembelajaran, pembuatan proyek, serta aktivitas interaktif lainnya yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi pendidik, dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

Hasil belajar juga diartikan sebagai kemampuan yang dicapai siswa setelah mengalami proses pembelajaran di kelas, yang tercermin dalam bentuk nilai, keterampilan, maupun perubahan sikap (Yuliana & Saputra, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan menyeluruh yang terjadi pada diri siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar yang dialaminya.

